Información para el consumidor

ESPAÑA: Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona.
cservice. spain@mattel.com. Tel: 902.20.30.10; http://www.service.mattel.com/es.

GREAT BRITAIN: Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.
www.service.mattel.com.

Fisher Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, NY 14052 U.S.A.
©2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.

R3863pr-0725
PRINTED IN CHINA

Fisher-Price

R3863

CONSOLA MUÉVETE Y APRENDE

www.fisher-price.com/es

¡Muévete! ¡Juega! ¡Aprende!

A los niños les encanta aprender jugando… y está comprobado que aprenden mejor si a la vez se divierten. ¡Ahora además de aprender y divertirse, se podrán mantener en forma con los juguetes activos de aprendizaje de Fisher-Price! ¡Agáchate, levántate, juega y aprende! Los niños deben saltar, brincar, caminar y correr para completar juegos de aprendizaje y desafíos contrarreloj, subiendo de nivel conforme aprenden. Desde una animada sesión de calentamiento hasta una gran carrera, aprenderán de forma activa mientras hacen ejercicio, todo acompañado de música variada y alegres gráficos que harán el aprendizaje mucho más divertido.

¡Camina y corre!

Compite en una carrera contra los amigos de la pantalla o simplemente camina para descubrir las letras, las formas y muchas cosas más.

¡Salta!

¡Aprende a contar mientras saltas e intenta cruzar el río sobre los troncos que se deslizan río abajo!

¡Agáchate!

Ponte de rodillas sobre la alfombra para tocar los colores y las formas que te pide el juguete, mientras respondes sus preguntas para conseguir abrir la verja. Tiene cinco niveles de dificultad.

Información para el consumidor

LEER ATENTAMENTE ESTE AVISO DE SEGURIDAD ANTES DE UTILIZAR UN VIDEOJUEGO:

Algunas personas (un porcentaje muy pequeño de la población) pueden experimentar ataques epilépticos o pérdida momentánea de la conciencia al ver ciertos tipos de luces centelleantes, presentes en nuestro entorno cotidiano.

Dichas personas pueden tener ataques viendo imágenes de televisión o jugando con videojuegos. Incluso jugadores que nunca hayan sufrido ningún ataque podrían tener una afección epiléptica no detectada.

Si Ud. o algún familiar ha sufrido síntomas relacionados con la epilepsia (e.g. ataques o pérdida de conciencia), recomendamos que consulte a un médico antes de jugar con videojuegos. Recomendamos a los padres observar a sus hijos mientras juegan con videojuegos. Recomendamos DEJAR DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consultar al médico si se experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareo, visión alterada, tics en los ojos o en los músculos u otros movimientos involuntarios, pérdida de conciencia del entorno, confusión mental o convulsiones.

Además recomendamos tomar las siguientes precauciones al jugar con un videojuego:

- El jugador debe situarse lo más lejos posible de la pantalla del televisor.
- No es recomendable jugar si se tiene sueño o cansancio.
- Jugar en una habitación bien iluminada.
- Se recomienda hacer una pausa de 10-15 minutos cada hora mientras se está jugando.

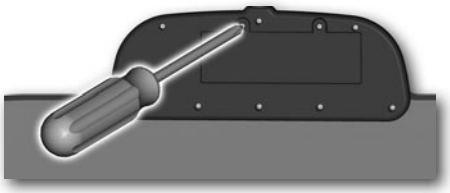
Atención

- Recomendamos guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.
- Funciona con cuatro pilas **alcalinas** AA/LR6, no incluidas.
- Un adulto debe colocar las pilas en la consola (alfombra) y conectarla al televisor.
- Este producto ha sido diseñado sólo para ser usado en interiores y por una sola persona a la vez.
- LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

Limpieza y mantenimiento

- Limpiar el juguete pasándole un paño humedecido con agua y jabón neutro. No usar lejía. No usar detergentes fuertes o abrasivos. No sumergir el juguete.
- Comprobar periódicamente si el juguete se ha desgastado o ha sufrido algún daño y sustituir cualquier pieza que se haya roto. NO usar el juguete si falta o está rota alguna pieza.
- Este juguete no posee piezas recambiables, por lo que no debe desmontarse bajo ningún concepto, ya que podría estropearse.

Colocación de las pilas



- El compartimento de las pilas está situado en la parte inferior de la alfombra.
- Desatornillar los tornillos de la tapa del compartimento de las pilas con un destornillador de estrella y retirarla.
- Introducir cuatro pilas **alcalinas** AA/LR6 en el compartimento.

Atención: recomendamos utilizar exclusivamente pilas alcalinas. Las pilas no alcalinas pueden afectar al funcionamiento de este juguete.

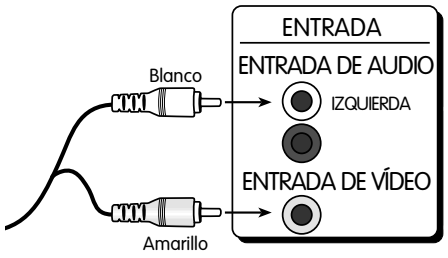
- Volver a tapar el compartimento y atornillar la tapa.
- Si este juguete deja de funcionar correctamente, recomendamos apagarlo y volverlo a encender (reiniciarlo) mediante el interruptor.
- Si el juguete funciona lentamente, deja de funcionar o aparece el símbolo de nivel bajo de pilas en la pantalla del televisor, deben sustituirse las pilas. Recomendamos que sea un adulto el que sustituya las pilas gastadas del juguete.

- Ayúdenos a proteger el medio ambiente y no tire este producto en la basura doméstica (2002/96/EC). Para más información sobre la eliminación correcta de residuos, póngase en contacto con la Junta de Residuos o el Ayuntamiento de su localidad.

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden desprender líquido corrosivo que puede provocar quemaduras o dañar el juguete. Para evitar el derrame de líquido corrosivo:

- No mezclar pilas nuevas con gastadas ni pilas de diferentes tipos: alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
- Colocar las pilas tal como se indica en el interior del compartimento.
- Retirar las pilas del producto si no se va a utilizar durante un largo período de tiempo. No dejar nunca pilas gastadas en el interior del producto. Un escape de líquido corrosivo podría estropearlo. Desechar las pilas gastadas en un contenedor de reciclaje de pilas. No quemar el producto ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.
- Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Utilizar sólo pilas del tipo recomendado en las instrucciones o equivalente.
- No intentar cargar pilas no recargables.
- Antes de recargar las pilas recargables, sacarlas del producto.
- Recargar las pilas recargables siempre bajo supervisión de un adulto.

Conexión al televisor



¡IMPORTANTE! El televisor, grabador o reproductor de DVD debe disponer de entradas de audio y vídeo.

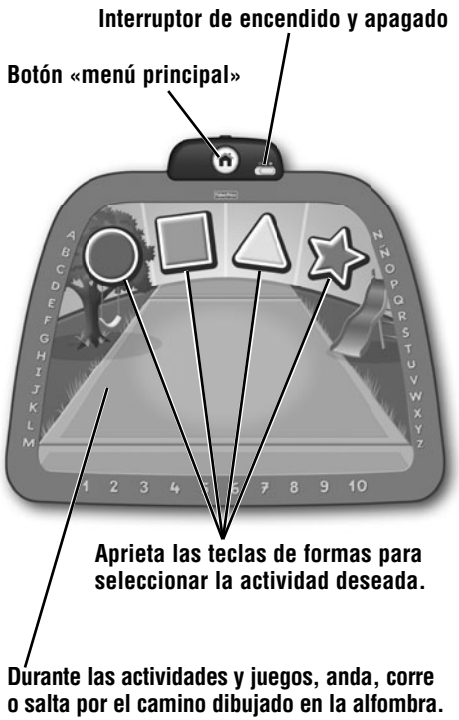
- Situar la alfombra enfrente del televisor.
- Localizar el cable de conexión de la alfombra.
- Conectar las clavijas de audio y vídeo en las entradas del televisor, grabador o reproductor de DVD del mismo color (amarillo para la entrada de vídeo, blanco para la entrada de audio).

Atención: *el dibujo de la página 15 muestra detalladamente cómo hay que conectar la alfombra a un televisor o a un televisor con grabador o reproductor de DVD.*

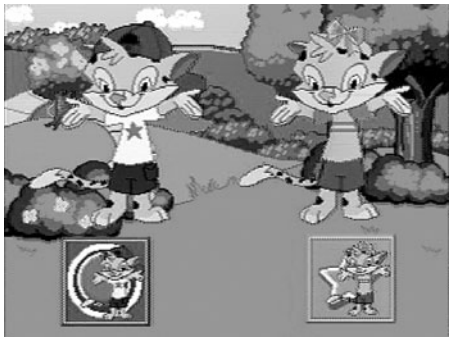
- Encender el televisor, grabador de vídeo o reproductor de DVD.
- Deslizar el interruptor de la alfombra hasta la posición de encendido ●.
- Para visualizar la imagen del juego en la pantalla del televisor, ajustar el televisor, el grabador de vídeo o el reproductor de DVD en el modo de ENTRADA o ENTRADA DE VÍDEO.

Atención: la alfombra se desconectará automáticamente después de cinco minutos de inactividad. Para volver a encenderla, deslizar el interruptor hasta la posición de apagado ○ y luego volverlo a poner en la de encendido ●.

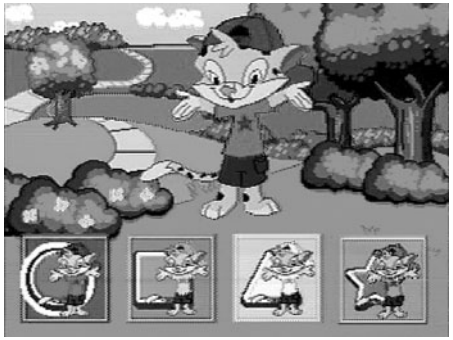
¡Prepárate Para La Aventura De Aprender!


Interruptor de encendido y apagado
Botón «menú principal»
Aprieta las teclas de formas para seleccionar la actividad deseada.
Durante las actividades y juegos, anda, corre o salta por el camino dibujado en la alfombra.

Personaliza a los amiguitos de la pantalla



- Aprieta el círculo rojo o la estrella azul para elegir un amiguito.

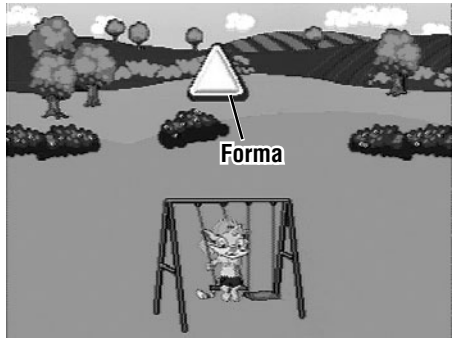


- Aprieta una de las teclas de formas de la alfombra para elegir la ropa del amiguito.

Menú principal

- Aprieta una de las teclas de formas de la alfombra para elegir una actividad: calentamiento, pruebas, juegos o personalizar a un amiguito.

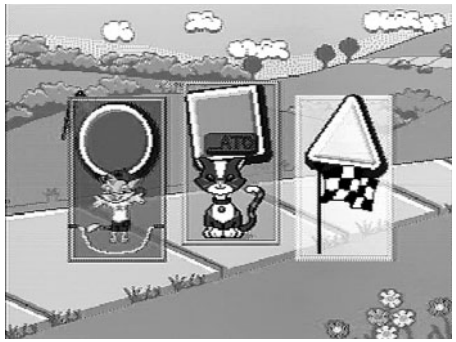
Calentamiento



- Observa las formas que aparecen en pantalla y aprieta en la alfombra la forma correspondiente.

- Anda por el camino. Mientras, el juguete te dirá qué objeto debes encontrar. Desplázate sobre la alfombra para que el muñeco de la pantalla también se desplace en la misma dirección que tú, hasta el objeto a encontrar. ¡Encuentra todos los objetos y luego corre hasta la meta!

Pruebas



- Salta una y otra vez sobre la alfombra y el amiguito de la pantalla saltará también. ¡Cuenta hasta 10 mientras das 10 saltos en la alfombra!
- En la siguiente ronda, debes saltar cuando se ilumine un número. ¡Intenta atrapar todos los números!
- Cuando termines de jugar a esta actividad, aprieta el botón “menú principal” de la alfombra para volver al menú.

- Elige una prueba: La comba divertida, Carrera de obstáculos o La gran carrera. Para seleccionar la prueba que quieras hacer, aprieta en la alfombra la forma correspondiente.

La comba divertida

- Cuando la comba se ilumine, salta sobre la alfombra. ¡Cuidado! Si la comba te golpea, perderás una vida (tienes tres vidas).

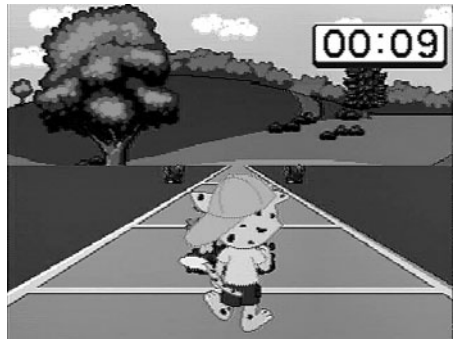
Nivel 1: cuenta de uno en uno.

Nivel 2: cuenta de diez en diez.

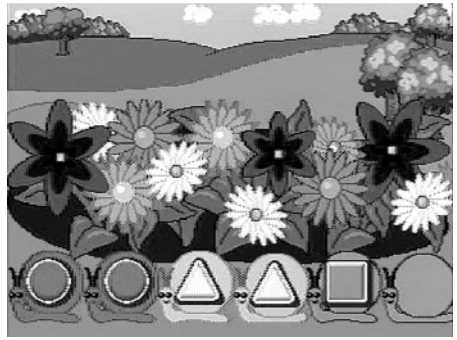
Nivel 3: cuenta de dos en dos.

- Debes escuchar en todo momento lo que te dice el juguete: si te pide que pares y tú saltas, perderás una vida.
- Cuando termines de jugar a esta actividad, aprieta el botón “menú principal” de la alfombra para volver al menú.

Carrera de obstáculos

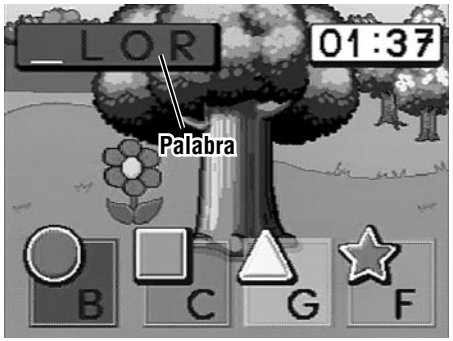


- Corre por el camino hasta donde el juguete te indique (por ejemplo: «corre hasta las flores»).



Fila de formas

- Debes observar la secuencia de formas que aparece en pantalla y apretar en la alfombra la forma que falta para completar la secuencia.

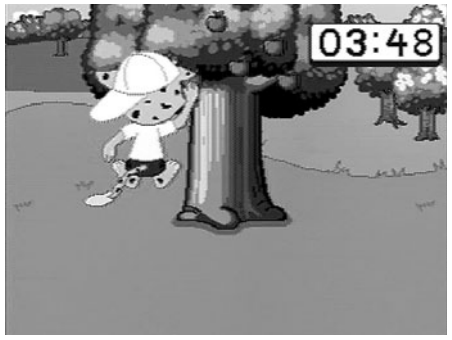


La letra secreta

- Escucha la palabra que te dice el juguete (aparece también en pantalla) y aprieta en la alfombra la forma correspondiente a la letra que falta para completar la palabra.

Los troncos del río

- Debes saltar sobre los troncos para cruzar el río. Observa los troncos que bajan flotando por el río y salta sobre la alfombra cada vez que se acerque uno.



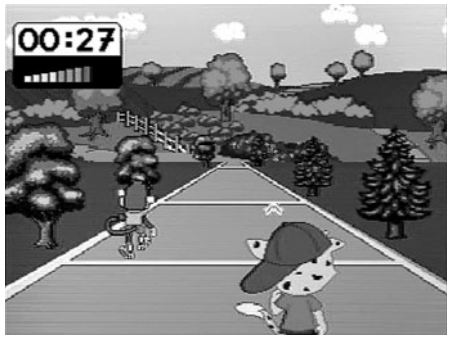
¡A coger manzanas!

- Debes saltar sobre la alfombra y coger todas las manzanas del árbol. Mientras las coges, cuéntalas.
- Comprueba el tiempo que tardas en realizar las pruebas.
- Cuando termines de jugar a esta actividad, aprieta el botón "menú principal" de la alfombra para volver al menú.

La gran carrera

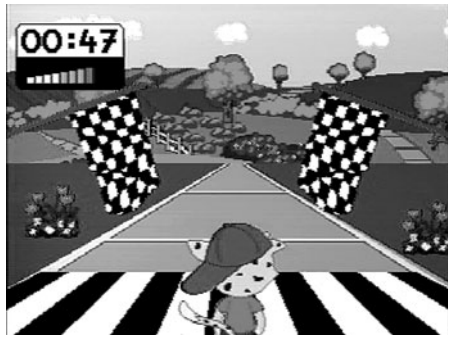
¡Corre lo más rápido que puedas hasta llegar a la línea de meta!

- Aprieta en la alfombra la forma correspondiente a "*Un jugador*" o "*Dos jugadores*".

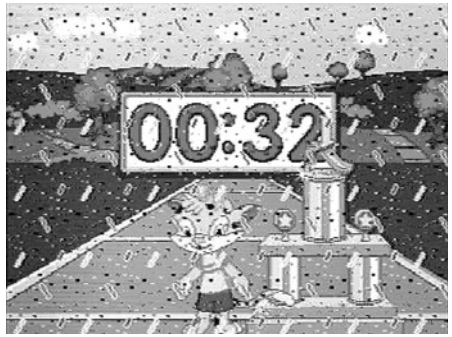


Un jugador

- Corre sobre la alfombra, intentando adelantar a los demás amiguitos de la pantalla.



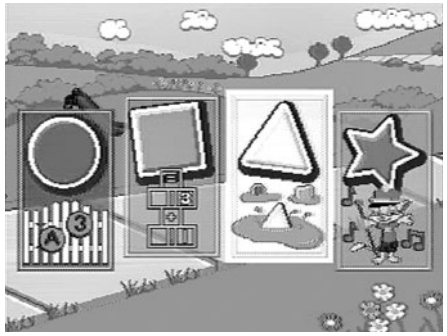
- Si llegas el primero a la línea de meta, ¡ganas!



Dos jugadores

- Los jugadores deben jugar por turnos. El primer jugador debe correr lo más rápido que pueda sobre la alfombra hasta llegar a la línea de meta. Cuando termine, mira su tiempo.
- Luego, aprieta el círculo rojo para que empiece el turno del otro jugador, que hace lo mismo que el primero.
- Gana el jugador con el mejor tiempo.
- Al terminar de jugar con esta actividad, aprieta el botón "menú principal" de la alfombra para volver al menú.

Juegos

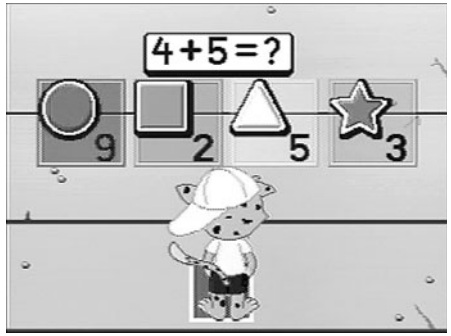


- Elige un juego: ¡Vamos a buscar!, Rayuela de mates, Charcos sorpresa y Desfile musical. Para seleccionar el juego al que quieras jugar, aprieta en la alfombra la forma correspondiente.

¡Vamos a buscar!

- Se trata de caminar o correr por la alfombra, explorando el terreno, e ir recogiendo letras y formas por el camino. Para meterlas en la mochila, debes tocarlas (andar o correr sobre ellas).
- Cuando termines de jugar a esta actividad, aprieta el botón "menú principal" de la alfombra para volver al menú.

Rayuela de mates



- Primero debes saltar de lado sobre la alfombra, para seleccionar un número.
- Luego, salta arriba y abajo sobre la alfombra para que aparezca el símbolo de la suma o la resta.
- Seguidamente vuelve a saltar de lado para elegir el segundo número de la suma o resta.
- Finalmente, aprieta la forma de la alfombra que coincida con el resultado de la operación de la pantalla.
- Cuando termines de jugar a esta actividad, aprieta el botón "menú principal" de la alfombra para volver al menú.

Charcos sorpresa

- Aprieta la forma de la alfombra que aparezca dibujada en los charcos.
- Salta sobre el charco antes de que la forma se hunda. Si lo consigues, ¡sonará música!
- Sigue haciendo esto y cada vez sonarán nuevos acordes de la melodía.

Atención: *a medida que se juega, aparece otra variedad del juego, en la que en lugar de formas, debes fijarte en el color de las hojas que salen en los charcos y apretar el color correspondiente de las formas de la alfombra. Finalmente, si sigues jugando, aparece una última variedad del juego en la que se mezclan formas y hojas.*

- Cuando termines de jugar a esta actividad, aprieta el botón "menú principal" de la alfombra para volver al menú.

Desfile musical

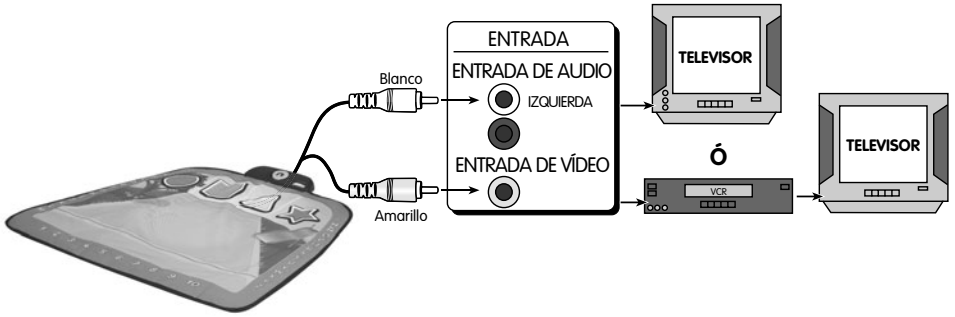
- Camina sobre la alfombra y verás cómo la banda desfila tocando por la pantalla.
- Si caminas más deprisa, la banda tocará más deprisa. Si al contrario, vas más despacio, la banda también tocará más despacio.
- Cuando termines de jugar a esta actividad, aprieta el botón "menú principal" de la alfombra para volver al menú.

Problemas de funcionamiento y soluciones

Problema	Causa	Solución
No se ve ninguna imagen en la pantalla del televisor	El televisor o el grabador de vídeo no están conectados a la entrada adecuada	Pulsar el botón “bajar un canal” del grabador de vídeo o televisor y buscar un canal de ENTRADA por debajo del canal número 2.
		Mediante el menú del televisor o del grabador de vídeo, buscar la opción ENTRADA o FUENTE y cambiar a ENTRADA o FUENTE.
		Consultar el manual de instrucciones del televisor o del grabador de vídeo.
	Las pilas de la alfombra están gastadas	Sustituir las pilas por cuatro nuevas pilas **alcalinas** AA/LR6.
	La tapa del compartimento de las pilas está mal cerrada	Apretar bien los dos tornillos de la tapa del compartimento de las pilas.
	El cable de conexión está desconectado	Comprobar que ambos extremos del cable de conexión están bien conectados a la alfombra y al televisor o grabador de vídeo.

Problemas de funcionamiento y soluciones

Problema	Causa	Solución
En la pantalla del televisor aparece el símbolo de nivel bajo de pilas	Las pilas de la alfombra están gastadas	Sustituir las pilas por cuatro nuevas pilas **alcalinas** AA/LR6.
En un televisor panorámico, la imagen de la pantalla se ve deformada o distorsionada	La pantalla panorámica del televisor está mal configurada	Para visualizar el juego correctamente, no usar el formato de imagen 16:9 (panorámico) en los televisores de pantalla panorámica. Este producto ha sido diseñado para televisores estándar con formato de imagen 4:3. En los televisores de pantalla panorámica, se verán dos franjas negras en los laterales de la imagen. Para más información acerca del cambio de formato de pantalla, consultar el manual de instrucciones del televisor.



Atención: es posible que las entradas de audio y vídeo estén situadas en la parte trasera del televisor, del grabador de vídeo o del reproductor de DVD.